

**DESIGNAR: VIVA E FAÇA VIVER — ESTRATÉGIAS ADAPTATIVAS PARA
REVITALIZAÇÃO URBANA ATRAVÉS DO DESIGN DE INTERFACES E
AÇÕES EXTENSIONISTAS**

*DESIGNAR: LIVE AND MAKE LIVE — ADAPTIVE STRATEGIES FOR URBAN
REVITALIZATION THROUGH INTERFACE DESIGN AND UNIVERSITY
EXTENSION ACTIONS*

*DESIGNAR: VIVE Y HAZ VIVIR — ESTRATEGIAS ADAPTATIVAS PARA LA
REVITALIZACIÓN URBANA A TRAVÉS DEL DISEÑO DE INTERFACES Y
ACCIONES DE EXTENSIÓN*

*DESIGNAR : VIS ET FAIS VIVRE — STRATEGIES ADAPTATIVES POUR LA
REVITALISATION URBAINE PAR LA CONCEPTION D'INTERFACES ET DES
ACTIONS D'EXTENSION UNIVERSITAIRE*

Petrus Moura Barbosa

Resumo: O presente artigo científico relata de maneira aprofundada a experiência extensionista vivenciada durante o semestre letivo de 2024.2 no âmbito da coordenação da Agência Experimental de Design do Centro Universitário Unifanor Wyden. A investigação constitui-se como um desdobramento prático e metodológico direto da dissertação de mestrado desenvolvida no programa de Ciências da Cidade, intitulada "Viva E Faça Viver - Estratégias Adaptativas para Revitalização Urbana". O objetivo primordial desta ação residiu em transpor os preceitos teóricos fundamentados nos Sistemas Complexos Adaptativos (CAS) e nas teorias de revitalização urbana para o plano da práxis social. Isso se concretizou por meio do desenvolvimento planejado de uma interface digital, configurada como um aplicativo focado em Design de Experiência do Usuário (UX) e Design de Interface do Usuário (UI). Esta ferramenta foi projetada para atuar como um gestor de Big Data focado no cenário cultural de Fortaleza, estabelecendo uma rede de conexões inteligentes e dinâmicas entre três agentes fundamentais do tecido urbano: os coletivos artísticos independentes locais, os equipamentos culturais estabelecidos na região central da cidade e o público consumidor. A justificativa científica desta proposta ampara-se na compreensão arquitetônica e urbanística de que os centros urbanos, flagrados em um estado de obsolescência sazonal e subutilização fora do horário comercial, demandam fontes contínuas de nutrição vital para mitigar a degradação socioespacial. Através de um paralelo biológico com o comportamento do bolor limoso *Physarum polycephalum*, identificou-se que as manifestações culturais independentes funcionam como verdadeiros atratores energéticos e metabólicos capazes de reconfigurar o espaço urbano de maneira adaptativa. A metodologia compreendeu a submissão formal de editais institucionais, a seleção e o treinamento rigoroso de um corpo de alunos monitores, a execução de pesquisas de campo qualitativas e quantitativas, a realização de entrevistas em profundidade com múltiplos coletivos artísticos da cidade e o estabelecimento de uma estratégia integrada de comunicação por meio da produção do podcast DEXOCAST. O processo culminou na prototipagem interativa e navegável no software Figma e na estruturação completa do Manual de Identidade Visual da marca "Designar". Conclui-se que a inserção dos discentes em um projeto extensionista dessa magnitude gera um duplo legado de imensurável valor, pois promove um impacto socioespacial e cultural direto na cidade ao mesmo tempo em que consolida o aprendizado metodológico do Design Estratégico, pavimentando um caminho consistente para a continuidade da pesquisa em nível de doutorado.

Palavras-chave: Revitalização Urbana; Design de Interface; Sistemas Complexos Adaptativos; Extensão Universitária; Identidade Visual.

Abstract: This scientific article provides an in-depth account of the university extension experience carried out during the 2024.2 academic semester under the coordination of the Experimental Design Agency of the Unifanor Wyden University Center. The investigation is a direct practical and methodological outgrowth of the master's dissertation developed in the City Sciences program, entitled "Viva E Faça Viver - Estratégias Adaptativas para Revitalização Urbana" ("Live and Make Live – Adaptive Strategies for Urban Revitalization"). The primary objective of this action was to bring the theoretical precepts grounded in Complex Adaptive Systems (CAS) and in urban revitalization theories into the realm of social praxis. This was achieved through the planned development of a digital interface, configured as an application focused on User Experience (UX) Design and User Interface (UI) Design. The tool was designed to act as a Big Data manager focused on Fortaleza's cultural scene, establishing a network of intelligent and dynamic connections among three fundamental agents of the urban fabric: independent local artistic collectives, cultural facilities established in the central region of the city, and the consuming public. The scientific justification for this proposal rests on the architectural and urbanistic understanding that urban centers, caught in a state of seasonal obsolescence and underuse outside business hours, require continuous sources of vital nourishment to mitigate socio-spatial degradation. Through a biological parallel with the behavior of the slime mold *Physarum polycephalum*, it was identified that independent cultural manifestations function as true energetic and metabolic attractors capable of reconfiguring urban space in an adaptive way. The methodology comprised the formal submission of institutional calls for proposals, the selection and rigorous training of a group of student monitors, the execution of qualitative and quantitative field research, in-depth interviews with multiple artistic collectives in the city, and the establishment of an integrated communication strategy through the production of the DEXOCAST podcast. The process culminated in an interactive, navigable prototype in the Figma software and in the complete structuring of the Visual Identity Manual of the "Designar" brand. It is concluded that involving students in an extension project of this magnitude produces a double legacy of immeasurable value, since it promotes a direct socio-spatial and cultural impact on the city while consolidating the methodological learning of Strategic Design, paving a consistent path for the continuation of the research at the doctoral level.

Keywords: Urban Revitalization; Interface Design; Complex Adaptive Systems; University Extension; Visual Identity.

Resumen: El presente artículo científico relata de manera profunda la experiencia de extensión vivida durante el semestre lectivo 2024.2, en el ámbito de la coordinación de la Agencia Experimental de Diseño del Centro Universitario Unifanor Wyden. La investigación se constituye como un desdoblamiento práctico y metodológico directo de la tesis de maestría desarrollada en el programa de Ciencias de la Ciudad, titulada "Viva E Faça Viver - Estratégias Adaptativas para Revitalização Urbana". El objetivo primordial de esta acción consistió en trasladar los preceptos teóricos fundamentados en los Sistemas Complejos Adaptativos (CAS) y en las teorías de revitalización urbana al plano de la praxis social. Esto se concretó mediante el desarrollo planificado de una interfaz digital, configurada como una aplicación centrada en el Diseño de Experiencia de Usuario (UX) y el Diseño de Interfaz de Usuario (UI). Esta herramienta fue concebida para actuar como gestora de Big Data enfocada en el escenario cultural de Fortaleza, estableciendo una red de conexiones inteligentes y dinámicas entre tres agentes fundamentales del tejido urbano: los colectivos artísticos independientes locales, los equipamientos culturales establecidos en la región central de la ciudad y el público consumidor. La justificación científica de esta propuesta se apoya en la comprensión arquitectónica y urbanística de que los centros urbanos, sorprendidos en un estado de obsolescencia estacional y subutilización fuera del horario comercial, demandan fuentes continuas de nutrición vital para mitigar la degradación socioespacial. A través de un paralelo biológico con el comportamiento del moho mucilaginoso *Physarum polycephalum*, se identificó que las manifestaciones culturales independientes funcionan como verdaderos atractores energéticos y metabólicos capaces de reconfigurar el espacio urbano de manera adaptativa. La metodología comprendió la presentación formal de convocatorias institucionales, la selección y el riguroso entrenamiento de un cuerpo de estudiantes monitores, la ejecución de investigaciones de campo cualitativas y cuantitativas, la realización de entrevistas en profundidad con múltiples colectivos artísticos de la ciudad y el establecimiento de una estrategia integrada de comunicación mediante la producción del podcast DEXOCAST. El proceso culminó en la creación de un prototipo interactivo y navegable en el software Figma y en la estructuración completa del Manual de Identidad Visual de la marca "Designar". Se concluye que la inserción de los estudiantes en un proyecto de extensión de esta magnitud genera un doble legado de inmenso valor, pues promueve un impacto socioespacial y cultural directo en la ciudad al mismo tiempo que consolida el aprendizaje metodológico del Diseño Estratégico, allanando un camino consistente para la continuidad de la investigación a nivel de doctorado.

Palabras clave: Revitalización urbana; Diseño de interfaz; Sistemas complejos adaptativos; Extensión universitaria; Identidad visual.

Résumé: Le présent article scientifique rend compte de manière approfondie de l'expérience d'extension universitaire vécue au cours du semestre 2024.2, dans le cadre de la coordination de l'Agence Expérimentale de Design du Centre Universitaire Unifanor Wyden. La recherche constitue un prolongement pratique et méthodologique direct du mémoire de master développé dans le programme de Sciences de la Ville, intitulé « Viva E Faça Viver - Estratégias Adaptativas para Revitalização Urbana ». L'objectif premier de cette action a été de transposer les préceptes théoriques fondés sur les Systèmes Complexes Adaptatifs (CAS) et sur les théories de la revitalisation urbaine vers le plan de la praxis sociale. Cela s'est concrétisé par le développement planifié d'une interface numérique, configurée comme une application centrée sur la conception de l'expérience utilisateur (UX) et de l'interface utilisateur (UI). Cet outil a été conçu pour agir comme gestionnaire de Big Data axé sur la scène culturelle de Fortaleza, établissant un réseau de connexions intelligentes et dynamiques entre trois acteurs fondamentaux du tissu urbain : les collectifs artistiques indépendants locaux, les équipements culturels implantés dans la région centrale de la ville et le public consommateur. La justification scientifique de cette proposition s'appuie sur la compréhension architecturale et urbanistique selon laquelle les centres urbains, saisis dans un état d'obsolescence saisonnière et de sous-utilisation en dehors des heures commerciales, exigent des sources continues de nourriture vitale pour atténuer la dégradation socio-spatiale. À travers un parallèle biologique avec le comportement du myxomycète *Physarum polycephalum*, il a été identifié que les manifestations culturelles indépendantes fonctionnent comme de véritables attracteurs énergétiques et métaboliques capables de reconfigurer l'espace urbain de manière adaptative. La méthodologie a comporté le dépôt formel d'appels à projets institutionnels, la sélection et la formation rigoureuse d'un groupe d'étudiants moniteurs, la réalisation d'enquêtes de terrain qualitatives et quantitatives, des entretiens approfondis avec de multiples collectifs artistiques de la ville et la mise en place d'une stratégie de communication intégrée par la production du podcast DEXOCAST. Le processus a abouti à un prototype interactif et navigable dans le logiciel Figma et à la structuration complète du Manuel d'Identité Visuelle de la marque « Designar ». Il est conclu que l'insertion des étudiants dans un projet d'extension de cette ampleur produit un double héritage d'une valeur inestimable, puisqu'il favorise un impact socio-spatial et culturel direct sur la ville tout en consolidant l'apprentissage méthodologique du Design Stratégique, ouvrant une voie cohérente pour la poursuite de la recherche au niveau du doctorat.

Mots-clés: Revitalisation urbaine; Conception d'interfaces; Systèmes complexes adaptatifs; Extension universitaire; Identité visuelle.

1 Introdução

O cenário contemporâneo do ensino superior exige das instituições acadêmicas uma postura que ultrapasse os limites tradicionais da sala de aula, demandando a inserção ativa de seus agentes nas dinâmicas sociais e urbanas que circundam a universidade. No âmbito do curso de bacharelado em Design do Centro Universitário Unifanor Wyden, essa premissa é convertida em diretriz pedagógica, buscando estruturar um ambiente de formação que estimule o pensamento crítico, a autonomia intelectual e a responsabilidade social dos estudantes. Os discentes de design são constantemente desafiados a enxergar o projeto não apenas como um artefato estético ou um produto de consumo mercantil, mas como uma ferramenta de mediação cultural e de transformação das realidades coletivas. É sob essa ótica que a Agência Experimental de Design, carinhosamente denominada DEXO, consolida-se no ecossistema acadêmico da instituição. A agência funciona como um laboratório vivo e um espaço de imersão profissional no qual os alunos encontram a infraestrutura adequada e o suporte conceitual necessários para testar as teorias absorvidas ao longo da matriz curricular em demandas concretas, vindas da própria comunidade fortalezense.

A relevância acadêmica das ações extensionistas reside precisamente nessa capacidade de tensionar e articular o tripé fundamental composto pelo ensino, pela pesquisa e pela extensão. Ao engajar-se em projetos dessa natureza, o corpo discente desfruta de vivências práticas enriquecedoras que antecipam as complexidades do mercado de trabalho, ao mesmo tempo em que são introduzidos aos rigores da investigação científica aplicada. Esse processo pedagógico é responsável por deixar um

legado profundo e indelével na formação futura do designer, permitindo o desenvolvimento de uma sensibilidade social aguçada em relação ao impacto de suas decisões projetuais sobre o bem-estar dos cidadãos. Por outro lado, para o corpo docente, tais iniciativas representam uma oportunidade ímpar de continuidade de suas investigações científicas, sendo viabilizadas pelo recebimento de bolsas de incentivo institucional e pelo acesso a laboratórios equipados, o que fortalece a produção acadêmica interna da instituição e projeta o nome da universidade para além de seus muros geográficos.

Durante o semestre letivo de 2024.2, este panorama de indissociabilidade entre teoria e prática ganhou contornos específicos quando o edital de fomento à extensão e internacionalização culminou na aprovação deste autor, o Professor Petrus Moura Barbosa, para assumir a coordenação e a liderança científica da Agência Experimental de Design. A outorga desta bolsa de incentivo e coordenação configurou um passo estratégico fundamental para dar prosseguimento ao projeto pilar que estruturou minha pesquisa acadêmica de mestrado no campo das Ciências da Cidade, cuja dissertação defendeu o tema intitulado "Viva E Faça Viver - Estratégias Adaptativas para Revitalização Urbana".

O propósito maior da agência experimental neste período foi o de receber o arcabouço conceitual macro-urbano gerado no mestrado e transmutá-lo em soluções tecnológicas e visuais de microescala, focadas especialmente no Design de Identidade Visual e no Design de Experiência e Interface do Usuário (UX/UI). Esta ação extensionista foi desenhada não apenas como um fechamento de ciclo, mas primordialmente como a estruturação de um pré-projeto robusto e empiricamente testado para o ingresso em um programa de doutorado. Ao envolver os alunos monitores selecionados por edital público na resolução de um problema urbano real, a agência estabeleceu um canal direto de comunicação entre a produção científica da pós-graduação e a prática laboratorial da graduação, demonstrando que o design estratégico possui as propriedades necessárias para mapear, organizar e vitalizar as complexas redes que compõem o ecossistema cultural de uma metrópole.

2 Justificativa

O debate em torno do planejamento urbano e da preservação dos centros históricos tem demandado reflexões profundas sobre a dimensão do tempo e a efemeridade das dinâmicas sociais que moldam o espaço construído. A pesquisa de mestrado que serve de alicerce para este artigo propõe uma severa crítica à maneira como a arquitetura tradicional frequentemente se engessa em soluções imutáveis e monofuncionais que não acompanham as transformações da sociedade ao longo dos anos. Esta postura crítica encontra forte eco nas formulações dos arquitetos ciberneticistas da década de 1960, com destaque para as contribuições teóricas de Cedric Price e John Frazer. Estes pensadores vanguardistas propunham que os edifícios e as cidades deveriam ser concebidos como sistemas abertos, flexíveis e capazes de aprender e interagir dinamicamente com as necessidades mutáveis de seus ocupantes, antecipando uma era em que a arquitetura incorporaria parâmetros da tecnologia da informação e da biologia para se manter funcional e responsiva.

Ao transferir esse olhar crítico para a realidade contemporânea da área central da cidade de Fortaleza, capital do estado do Ceará, evidencia-se uma contradição morfológica e social alarmante. Durante o horário comercial dos dias úteis, o centro urbano pulsa de forma intensa, manifestando um fluxo contínuo de trabalhadores, consumidores e trispedes que preenchem as vias públicas em uma dinâmica comercial efervescente.

Contudo, ao cair da noite e durante os finais de semana, esse mesmo território sofre um esvaziamento abrupto, transmutando-se em um cenário de abandono, silêncio e vulnerabilidade social. O diagnóstico realizado na pesquisa de mestrado aponta que essa obsolescência sazonal decorre diretamente do uso quase exclusivo da tipologia comercial e administrativa no tecido do centro. Como consequência direta dessa especialização funcional excessiva, os grandes e relevantes equipamentos culturais que enriquecem o centro de Fortaleza, a exemplo do imponente Cineteatro São Luiz, do histórico Teatro José de Alencar, do Centro Dragão do Mar de Arte e Cultura, da icônica Praça dos Leões e do aprazível Passeio Público, terminam operando como verdadeiras ilhas isoladas de atividade, cercadas por um deserto urbano desprovido de habitação e de vitalidade comunitária fora dos horários tradicionais de trabalho.

Para compreender e mitigar a decadência crônica que afeta a região central das metrópoles, a pesquisa afasta-se dos modelos cartesianos rígidos de planejamento urbano e mergulha nas complexas abordagens teóricas dos Sistemas Complexos Adaptativos (CAS).

Sob essa perspectiva sistêmica, a cidade não é vista como uma máquina estática, mas sim como um organismo vivo composto por redes interdependentes de agentes em constante interação. Dentro desta matriz teórica, os equipamentos culturais do centro e, de modo especial, as manifestações e performances dos coletivos artísticos independentes são elevados ao status de "Atratores". Eles funcionam como polos de emissão de energia e de atração de fluxos humanos, atuando como verdadeiras fontes de nutrição biológica necessárias para manter o sistema complexo urbano em um estado saudável de equilíbrio dinâmico.

Este conceito estabelece uma íntima e instigante conexão analógica com o comportamento biológico do bolor limoso conhecido cientificamente como *Physarum polycephalum*. Conforme amplamente discutido e documentado na literatura científica, em especial no artigo "Como o Bolor Limoso Sem Cérebro Redefine Inteligência", de autoria do jornalista de ciência Ferris Jabr publicado em 2012, essa ameba unicelular e multinucleada exibe uma impressionante capacidade de processamento de informações e tomada de decisões sem possuir um sistema nervoso central. O *Physarum polycephalum* consegue resolver labirintos geométricos altamente complexos e otimizar rotas de transporte de nutrientes entre diferentes polos alimentares para garantir a sobrevivência e a resiliência de sua colônia, forçando a comunidade científica a repensar os limites do comportamento inteligente.

O paralelo construído na dissertação de mestrado utiliza essa lição da biologia para demonstrar que, assim como o bolor limoso expande e reorganiza seus canais morfológicos motivado pela localização de fontes de alimento, o tecido urbano de um centro histórico também possui a capacidade intrínseca de se auto-organizar e se adaptar caso existam fontes contínuas de nutrição artística e cultural espalhadas pelo seu território. A relevância da arte e da cultura reside, portanto, na sua capacidade de atuar como esse insumo metabólico capaz de desencadear uma contaminação radial positiva. Ocupar um espaço público com manifestações artísticas gera um efeito cascata que atrai novos usuários, os quais, por sua vez, demandam novos serviços e atividades, coibindo a sensação de insegurança e degradação através da mera copresença humana. Esta lógica constitui o âmago do lema "Viva e faça viver": o ato de ocupar o centro de forma ativa é a única estratégia capaz de mantê-lo sistemicamente vivo.

Enquanto a investigação conduzida no mestrado debruçou-se sobre uma escala macro-urbana, observando o plano geral da cidade e suas diretrizes estruturais, o presente artigo lança mão de uma lente de aproximação focada na escala microurbana. O

objetivo é estabelecer um diálogo íntimo com os artistas independentes e coletivos locais de Fortaleza, buscando compreender de perto as suas realidades cotidianas, as suas maiores dores operacionais e o imenso potencial latente que carregam para atuar como os verdadeiros atratores de revitalização do centro. Ao trazer essa lupa metodológica para o ecossistema cultural fortalezense, a pesquisa busca decodificar a sensibilidade e a identidade visual desses artistas, municiando a Agência Experimental de Design com as informações qualitativas essenciais para desenhar uma interface tecnológica que seja verdadeiramente responsiva às necessidades das pessoas que mantêm a cultura da cidade pulsante.

3 Objetivo

O objetivo geral deste trabalho consiste em planejar, estruturar e executar uma ação extensionista contínua por meio das atividades laboratoriais da Agência Experimental de Design do Centro Universitário Unifanor Wyden no período correspondente ao semestre 2024.2. Esta ação visa conferir aplicabilidade prática, tecnológica e social às teses levantadas originalmente no âmbito do Mestrado em Ciências da Cidade, direcionando o suporte técnico e a infraestrutura física da instituição para o fortalecimento dos coletivos artísticos independentes de Fortaleza através do desenvolvimento detalhado de uma interface digital de aplicativo concebida sob a ótica de um gestor de dados e conexões culturais em larga escala (Big Data).

Objetivos Específicos:

1. Mapeamento e Diagnóstico do Ecossistema Cultural: Realizar um levantamento empírico detalhado para identificar, quantificar e catalogar os coletivos artísticos e artistas autônomos que atuam na cidade de Fortaleza, classificando-os de acordo com suas respectivas modalidades de expressão, tais como a dança, a música, a expressão corporal, o teatro de rua e a comunicação visual, mapeando paralelamente os seus canais de difusão, as redes de apoio financeiro ou editais públicos acessados, a regularidade de suas apresentações e as infraestruturas urbanas de suporte de que dispõem.
2. Investigação de UX e Arquitetura de Informação Centrada no Usuário: Desenvolver a arquitetura de informação e os fluxos de navegação da interface tecnológica projetada, segmentando e compreendendo profundamente as dinâmicas de comportamento de três classes distintas de usuários que compõem o sistema complexo adaptativo urbano: os consumidores finais que buscam atividades culturais, os artistas e coletivos que atuam como prestadores de serviços e atratores de vitalidade, e os gestores dos equipamentos culturais do centro de Fortaleza que oferecem a infraestrutura física para as manifestações.
3. Desenvolvimento de Identidade de Marca e Design de UI: Conceber e estruturar de forma minuciosa o Manual de Identidade Visual e o guia de estilo de interface (Design System) da marca do aplicativo intitulada "Designar", adotando as expressões populares e a identidade cultural urbana de Fortaleza como pilares conceituais fundamentais para a criação dos grafismos, cores, logotipos e tipografias do sistema.
4. Fomento à Pesquisa e Integração Acadêmica: Capacitar o corpo de alunos monitores integrantes da Agência Experimental de Design nas metodologias avançadas de Design Thinking, UX Research e prototipagem ágil, solidificando um canal de diálogo perene e profícuo entre a produção acadêmica do Centro Universitário Unifanor Wyden e a comunidade artística externa.

4 Metodologia

O percurso metodológico que orientou o desenvolvimento de todas as atividades realizadas na Agência Experimental de Design durante o semestre de 2024.2 foi estruturado com base nos preceitos da pesquisa-ação e do Design Thinking, dividindo-se em etapas interdependentes descritas de maneira puramente textual e cronologicamente encadeada.

O processo teve início com os trâmites institucionais de submissão formal da proposta de coordenação e plano de trabalho científico à coordenação acadêmica do curso de Design e ao Programa de Extensão e Internacionalização (PEI). Uma vez validado o escopo do projeto, procedeu-se com a elaboração minuciosa do edital de seleção pública para os alunos monitores, estipulando os critérios técnicos necessários para a admissão, o cronograma de atividades programadas para o semestre e o formulário digital de inscrições via Google Forms. A divulgação do edital ocorreu em 21 de agosto de 2024 por meio de inserções nos grupos de comunicação do curso na plataforma WhatsApp, comunicados oficiais via Microsoft Teams e abordagens presenciais nas salas de aula. A janela de inscrições encerrou-se em 27 de agosto de 2024, dando lugar à análise dos perfis e à publicação dos resultados oficiais no dia 28 de agosto, culminando em um treinamento técnico inicial conduzido remotamente via Teams no dia 30 de agosto de 2024 para alinhar as expectativas e ferramentas de trabalho.

A imersão prática da equipe nas dependências físicas da instituição consolidou-se com a realização da primeira reunião presencial de alinhamento estratégico, ocorrida no dia 02 de setembro de 2024 nas salas da Agência Experimental de Design e no estúdio de gravação de podcast. Um segundo encontro ocorreu em 05 de setembro de 2024 nas instalações do Núcleo de Comunicação (NUCOM) para definir o cronograma semestral definitivo e realizar a distribuição das tarefas individuais e coletivas.

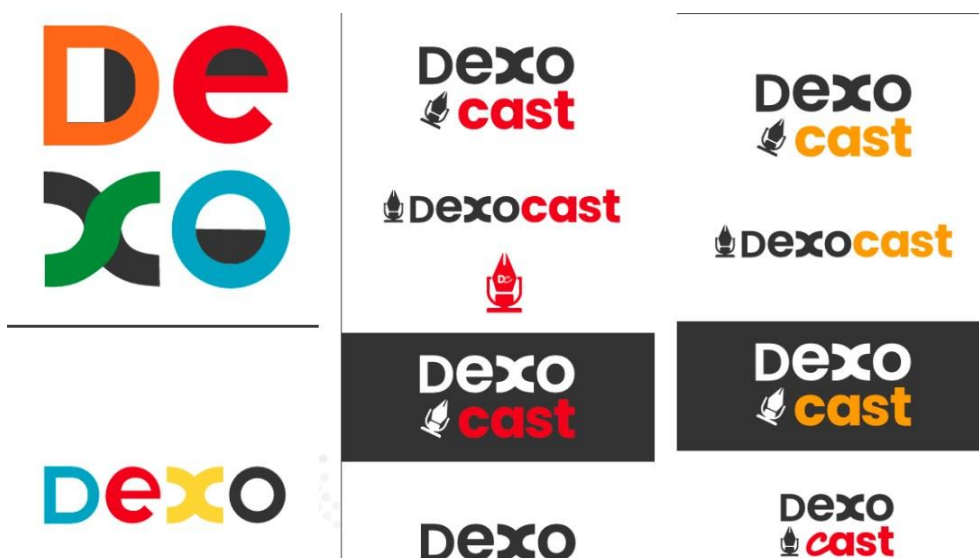
Entre as primeiras metas estabelecidas, destacaram-se o mapeamento e a identificação dos recursos técnicos do campus para viabilizar a criação do podcast intitulado DEXOCAST, pensado como a principal ferramenta de comunicação de massa para divulgar as atividades do laboratório, palestras, oficinas e rodas de conversa. Foram articulados também os agendamentos das primeiras entrevistas, a organização da aula inaugural voltada à comunidade estudantil, as ações preparatórias integradas ao ENADE, a criação de perfis institucionais em mídias digitais, o envio de e-mails corporativos, a execução de um ensaio fotográfico profissional com os integrantes da agência e a criação da identidade de marca temporária para padronizar os templates de postagens e comunicações nas redes sociais.

Figura 1 – Agência Experimental de Design - EQUIPE DEXO



Fonte: Arquivo pessoal do autor (2024).

Figura 2 – Agência Experimental de Design - Identidade Visual DEXOCAST



Fonte: Arquivo pessoal do autor (2024).

O cronograma acadêmico seguiu com a realização da Aula Inaugural e o início oficial das captações de áudio e vídeo do DEXOCAST nos dias 09 e 12 de setembro de 2024. Ocorreu, nesse ínterim, uma solicitação formal por parte da palestrante e artista convidada Lívia Mendes para o adiamento da ação integrada ao ENADE para o dia 16 de setembro de 2024, ocasião em que a profissional, renomada no cenário de muralismo urbano local, ministrou uma oficina prática de lettering aplicado à anatomia dos tipos para os alunos matriculados na disciplina de Tipografia do curso. Lívia Mendes também registrou sua colaboração gravando o segundo episódio do DEXOCAST no dia 09 de setembro. Em paralelo, a aula inaugural da agência ocorreu em 12 de setembro de 2024 com a participação do aluno egresso Diógenes da Silva, que debateu profundamente o conceito de Design System no mercado corporativo, participando da gravação do podcast na mesma data.

A inclusão de Diógenes foi uma decisão metodológica altamente estratégica tomada pela coordenação para fornecer aos monitores da agência o embasamento prático necessário para componentizar e padronizar o protótipo de interface que seria desenhado, além de integrar o restante dos estudantes da graduação nas rotinas do projeto de extensão.

Figura 3 – Agência Experimental de Design - DEXOCAST com Livia Mendes



Fonte: Arquivo pessoal do autor (2024).

Figura 4 – Agência Experimental de Design - DEXOCAST com Diógenes da Silva



Fonte: Arquivo pessoal do autor (2024).

Figura 5 – Agência Experimental de Design - Palestra Design System com Diógenes



Fonte: Arquivo pessoal do autor (2024).

Figura 6 – Agência Experimental de Design - Oficina Lettering com Livia Mendes



Fonte: Arquivo pessoal do autor (2024).

A regularidade das atividades presenciais manteve-se firme com a execução da pauta semanal de revisão no dia 16 de setembro de 2024. Entre os dias 16 e 17 de setembro, a equipe concentrou esforços no registro inicial dos parceiros comerciais e coletivos artísticos mapeados, iniciando os contatos formais de aproximação entre os dias 18 e 19 de setembro de 2024, o que resultou no fechamento e envio do relatório parcial de atividades extensionistas no dia 20 de setembro de 2024. O levantamento cartográfico buscou extrair das redes digitais e de contatos informais o maior volume possível de informações sobre os artistas locais, instituindo uma mensagem padrão de apresentação institucional da agência e convidando os agentes mapeados para entrevistas e diagnósticos qualitativos.

No dia 03 de outubro de 2024, a equipe reuniu-se presencialmente para confeccionar e validar o formulário de briefing a ser aplicado junto aos artistas mapeados. Em paralelo, iniciou-se o planejamento estrutural e a arquitetura de informação do site

institucional da agência experimental, programado de forma autônoma pelo monitor Filippe Andrade. Na mesma data, gravou-se um novo episódio do DEXOCAST contando com a mediação do Professor Petrus Moura, a participação da monitora Noeme Stefanny e o depoimento do Professor Rafael Parente, docente vinculado à rede de equipamentos do Centro Cuca de Fortaleza. O diálogo com Parente foi de suma importância metodológica, pois revelou que a Rede Cuca configura o principal, e por vezes único, canal de suporte estruturado e fomento público disponível para os jovens artistas das periferias fortalezenses expressarem suas linguagens ao público. Essa constatação evidenciou uma severa escassez de editais públicos abertos e de fomento em outros equipamentos culturais do centro da cidade para artistas iniciantes, fornecendo subsídios fundamentais para a modelagem das características comportamentais das Buyer Personas que orientaram o projeto de identidade de marca e UX.

A fase de pesquisas em profundidade avançou significativamente no dia 10 de outubro de 2024, com a condução de uma reunião presencial detalhada com as lideranças e coordenadoras dos grupos de dança urbana DAE Dance Group e Daemoon Dance Group. O encontro foi totalmente documentado por meio de registros fotográficos e captações de áudio em alta definição, permitindo transcrever e extrair as principais funcionalidades (*features*) requeridas pelos artistas para a concepção do aplicativo de conexões. Sequencialmente, nos dias 16 e 18 de outubro de 2024, ocorreram novas gravações nos estúdios do DEXOCAST com a condução das monitoras Leticia Figueiredo, Débora Mara e Noeme Stefany, entrevistando os artistas independentes locais conhecidos como Abrão e Becca. Os dados empíricos acumulados nestas imersões serviram de substrato técnico para que a equipe iniciasse a confecção do Guia de Identidade Visual do aplicativo "Viva Faça Viver", amparando-se nas clássicas metodologias de projeto em design através da condução de três etapas analíticas complementares: a análise profunda do cliente (tendo como base a dissertação de mestrado do coordenador), a análise de mercado (mapeando a dinâmica dos equipamentos culturais do centro) e a análise de público-alvo (interpretando as demandas colhidas dos artistas e coletivos).

Figura 7 – Agência Experimental de Design - DAE e Daemoon Dance Group



Fonte: Arquivo pessoal do autor (2024).

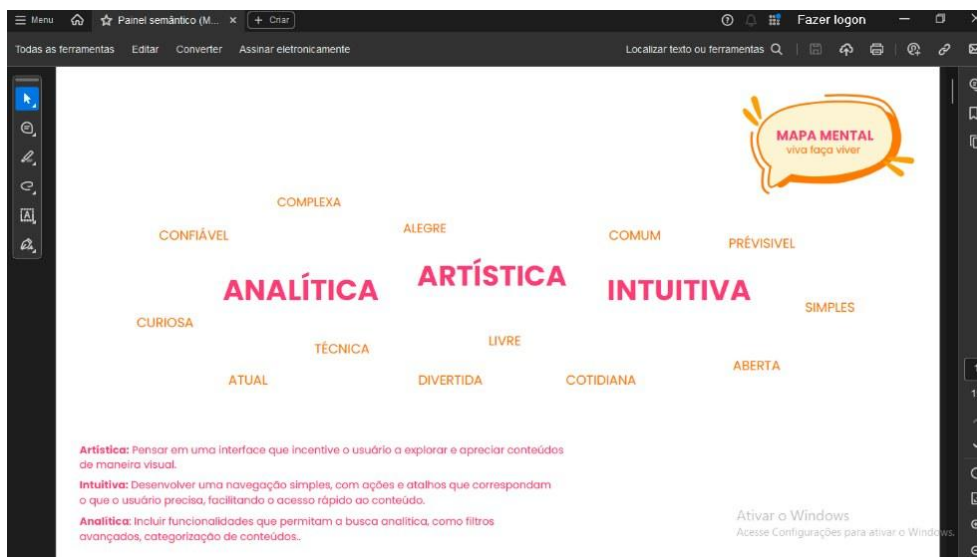
Figura 8 – Agência Experimental de Design - Abrão e Becca



Fonte: Arquivo pessoal do autor (2024).

A partir deste cruzamento de dados, estruturou-se uma sessão de *brainstorming* que gerou o mapa mental de atributos da marca, listando os principais adjetivos atribuídos pelos entrevistados em relação ao papel social que a interface deveria desempenhar. Em seguida, desenhou-se o mapa mental de expectativas visuais para definir os traços de personalidade da interface, consolidando conceitos como artisticidade, capacidade analítica, curiosidade, jovialidade, alegria, acessibilidade e caráter democrático e de massa.

Figura 9 – Agência Experimental de Design - Mapa Mental de Atributos



Fonte: Arquivo pessoal do autor (2024).

Figura 10 – Agência Experimental de Design - Mapa Mental de Expectativas



Fonte: Arquivo pessoal do autor (2024).

Figura 11 – Agência Experimental de Design - Painel Semântico



Fonte: Arquivo pessoal do autor (2024).

O propósito existencial do aplicativo foi definido como o ato de promover "vida" no centro da cidade por meio da descentralização artística, delimitando um público-alvo composto por gêneros e classes abertas a partir de dezoito anos de idade com afinidade cultural evidente. Os meios de inserção do design foram delimitados em plataformas de aplicativos nativos, redes sociais e websites responsivos, elegendo símbolos ligados à organicidade, pulsação biológica, cores terrosas e quentes entrelaçadas ao verde biológico e tipografias minimalistas e contemporâneas. Um painel semântico ou *moodboard* foi confeccionado digitalmente para materializar essas sensações e traduzir em linguagem visual coerente os caminhos de estilo adotados pela equipe.

Simultaneamente ao desenvolvimento visual, a agência elaborou um inventário técnico exaustivo dos principais equipamentos culturais do centro histórico de Fortaleza, incluindo o Centro Dragão do Mar, o Teatro José de Alencar e o Cineteatro São Luiz. A equipe buscou traçar a evolução histórica de cada um desses espaços, identificando os

canais tradicionais de comunicação que utilizam para conversar com o público final e os mecanismos burocráticos exigidos para a contratação e acolhimento dos prestadores de serviços artísticos. Investigou-se também as variáveis críticas apontadas pelos usuários e frequentadores locais para decidirem visitar esses espaços, ponderando sobre os horários de pico de funcionamento, a facilidade de compra ou reserva antecipada de ingressos através de canais digitais e a infraestrutura de acessibilidade e mobilidade urbana disponível no entorno imediato, tais como a distância para pontos de ônibus comerciais, a oferta de estacionamentos públicos ou privados, e a interconexão com modais sustentáveis e complementares de transporte, como as estações do sistema Bicicletar ou patinetes elétricos compartilhados. Este diagnóstico ratificou cientificamente o argumento defendido na dissertação de mestrado de que a circulação humana e a facilidade de acesso urbano mitigam a sensação de abandono do centro histórico ("vida gera vida").

As etapas finais de desenvolvimento conceitual materializaram-se na confecção minuciosa do manual de marca da interface, batizada oficialmente de "DESIGNAR: Viva e faça viver". O documento técnico estruturado contemplou capítulos rigorosos contendo a apresentação institucional da marca, o conceito do nome, a decodificação semiótica dos símbolos da seta e do mosaico, as especificações técnicas da paleta cromática e texturas com seus respectivos códigos HEX, RGB, CMYK e Pantone, a padronização das famílias tipográficas Staatliches Regular e Afacad Flux, a normatização geométrica do logotipo em suas diferentes variações estruturais e as regras de aplicação sobre fundos contrastantes. No dia 25 de outubro de 2024, o protótipo navegável de alta fidelidade da interface foi apresentado formalmente a todos os integrantes da agência experimental. Desenvolvido de maneira colaborativa e interativa dentro do software Figma, o protótipo simulou com fidelidade os fluxos de usabilidade pensados para sanar as dores dos artistas independentes.

O refinamento contínuo deste produto tecnológico foi alimentado por novas rodadas de reuniões presenciais e remotas via Microsoft Teams ocorridas no dia 29 de outubro de 2024 com os diretores e coreógrafos dos coletivos de dança Ghetto Fayah e Primadonna, seguidas por encontros nos dias 05 e 08 de novembro de 2024 com a diretoria da tradicional escola de samba Unidos da Cachorra e com o artista plástico e muralista José Victor. A aceitação e a usabilidade do protótipo também foram testadas de forma ágil com o público externo por meio de pesquisas de interatividade e enquetes veiculadas no perfil oficial da agência no Instagram.

O encerramento das ações extensionistas do semestre coroou-se no dia 13 de novembro de 2024, data em que toda a documentação metodológica, o manual de marca e o protótipo interativo do aplicativo foram expostos ao público geral durante as atividades oficiais do evento Unifanor Experience, contando com a participação ativa e festiva dos coletivos artísticos parceiros que integraram a construção científica do projeto.

5 Resultado e Discussão

A consolidação de um projeto de design estratégico aplicável à gestão de dados urbanos e conexões culturais perpassa, obrigatoriamente, pela estruturação de uma identidade de marca sólida, normatizada e tecnicamente rigorosa. No contexto deste projeto, a construção do Manual de Identidade Visual da marca "Designar" representou o ápice do esforço analítico da Agência Experimental de Design, transformando as premissas abstratas sobre Sistemas Complexos Adaptativos e atratores espaciais em códigos visuais inteligíveis e perfeitamente aplicáveis a mídias digitais e impressas. O

embasamento deste manual exigiu uma imersão profunda na literatura científica contemporânea voltada à gestão de marcas e à semiótica do design.

Como bem elucida Cecilia Consolo em sua obra clássica "Marcas: design estratégico. Do símbolo à gestão da identidade corporativa", o ato de criar uma marca transcende largamente a mera produção de um ícone agradável ou ornamental. A marca atua como a materialização visual definitiva da essência, dos valores, da conduta e da estratégia de longo prazo de uma determinada organização ou iniciativa perante a sociedade. Ela é o sinal visível que organiza a percepção pública e traduz conceitos complexos em mensagens imediatas de alta carga simbólica. Complementando essa visão estruturalista, Marcos Hiller, em seu livro "Branding: a arte de construir marcas", postula que o branding se caracteriza como um processo contínuo e holístico de gestão de percepções, cujo objetivo principal consiste em assegurar que cada ponto de contato mantido entre a marca e o seu público-alvo seja portador de uma experiência coerente, autêntica e dotada de valor emocional. Por sua vez, Alina Wheeler, em seu célebre "Design de identidade de marca: guia essencial para toda a equipe de gestão de marcas", ressalta a importância vital do manual normativo como o instrumento técnico regulador indispensável para salvaguardar a integridade e a consistência da marca ao longo do tempo.

O manual de identidade funciona como um porto seguro que evita a descaracterização visual da marca frente às inevitáveis pressões de diferentes suportes e equipes de reprodução gráfica, garantindo que o valor semântico original projetado resista imutável e eficiente na mente do consumidor.

5.1 Manual de Marca: Apresentação

A marca Designar nasceu com o propósito explícito de se consolidar como o elo de conexão definitiva entre o design de ponta, as manifestações artísticas locais e a morfologia em mutação do centro histórico de Fortaleza.

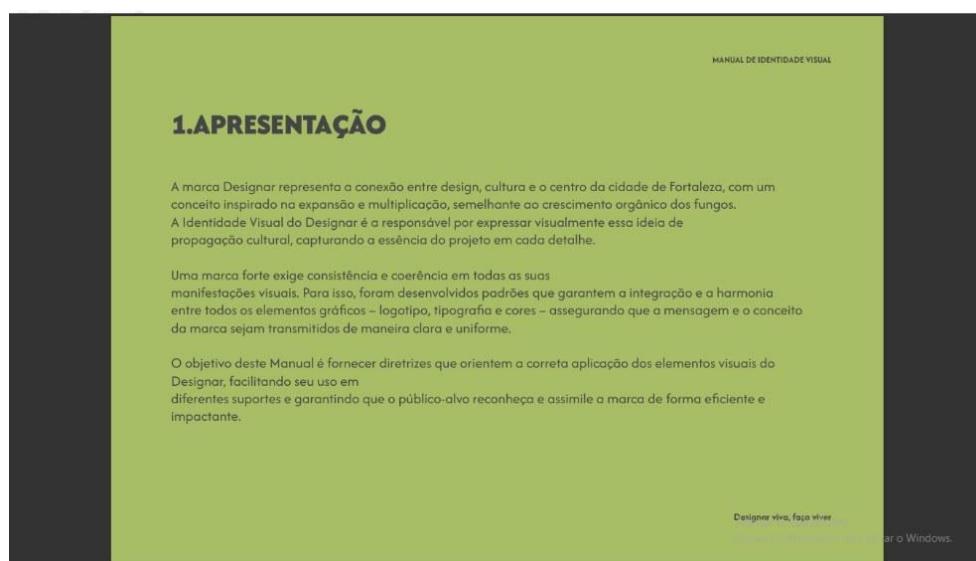
O conceito central que norteia a sua manifestação gráfica encontra-se ancorado na ideia de expansão rizomática, descentralização territorial e multiplicação contínua, estabelecendo uma analogia morfológica direta com a proliferação orgânica e inteligente das colônias de fungos exploradas na fundamentação biológica desta pesquisa.

A identidade visual do ecossistema Designar assume o papel de conferir materialidade e visibilidade a esse ideal de contaminação cultural positiva, assegurando que o espírito vivo e pulsante do projeto ecoe em cada elemento gráfico que compõe a interface do aplicativo.

A construção de uma assinatura visual robusta e inesquecível demanda um respeito intransigente às normas de harmonia, equilíbrio e pregnância formal.

Com este objetivo, a Agência Experimental de Design estruturou um conjunto de diretrizes operacionais que unificam o logotipo, o sistema de cores e a tipografia institucional, oferecendo um guia claro que simplifica o uso correto dos elementos visuais em variados suportes de comunicação digitais e impressos, facilitando o rápido reconhecimento e assimilação por parte de toda a comunidade.

Figura 12 – Manual de Marca - Apresentação



Fonte: Arquivo pessoal do autor (2024).

5.2 Manual de Marca: Nome

A escolha do nome de uma marca representa uma das decisões mais críticas no processo de posicionamento e branding, uma vez que o termo fonético deve carregar em si a síntese narrativa do projeto. O verbo DESIGNAR, em sua acepção semântica original na língua portuguesa, carrega os significados intrínsecos de "atribuir", "indicar", "especificar", "nomear" ou "destinar" algo ou alguém em direção a um propósito ou função claramente delimitada.

Ao estabelecer um paralelo com as bases científicas da dissertação de mestrado "Viva e Faça Viver", a correlação teórica revela-se perfeita e indissociável. No âmbito de um Sistema Complexo Adaptativo urbano, a reversão do quadro de abandono e degradação de uma área histórica depende da introdução de vetores organizacionais que ordenem o caos informativo e direcionem os fluxos de pessoas. O aplicativo, portanto, cumpre exatamente a função de designar: ele atribui aos coletivos artísticos e aos artistas autônomos locais a nobre e vital função de provedores de energia e atratores urbanos; ele indica ao público consumidor e aos habitantes da cidade a localização geográfica exata e os horários em que a cultura está germinando nos espaços públicos; e ele destina aos equipamentos culturais subutilizados do centro uma nova agenda de ocupação comunitária. O nome Designar funciona, assim, como um manifesto verbal e conceitual que sintetiza a união entre a inteligência do design de interfaces e o resgate da vitalidade do território fortalezense.

Figura 13 – Manual de Marca - Nome



Fonte: Arquivo pessoal do autor (2024).

5.3 Manual de Marca: Símbolo Seta

Inserido de forma integrada na morfologia geométrica do logotipo do Designar, o símbolo da "Seta de Direcionamento" assume o papel de elemento semiótico de orientação espacial e vetorização de movimentos.

A seta constitui um signo universal de indicação clara e dinâmica, comunicando de maneira instantânea e intuitiva as ideias de deslocamento, progressão e rumo a um destino definido.

No contexto das teorias de revitalização urbana aplicadas ao centro de Fortaleza, este símbolo cumpre um papel conceitual de extrema relevância técnica. Para romper o isolamento crônico que afeta os grandes equipamentos culturais durante os períodos noturnos e finais de semana, a interface digital precisa agir como um elemento indutor de fluxos humanos.

A seta corporifica graficamente a inteligência de processamento do Big Data cultural: ela representa os algoritmos gerenciais da plataforma calculando as rotas ótimas de engajamento comunitário, convertendo dados abstratos em setas de direcionamento reais que guiam os cidadãos das mais diversas regiões da metrópole em direção às praças, teatros e vielas do centro histórico, impulsionando a circulação coletiva e combatendo a inércia que favorece a degradação urbana.

Figura 14 – Manual de Marca - Símbolo Seta



Fonte: Arquivo pessoal do autor (2024).

5.4 Manual de Marca: Símbolo Mosaico

O segundo componente semiótico fundamental que confere personalidade ao símbolo do Designar é a padronização do grafismo em formato de MOSAICO. Este recurso de design atua como um resgate histórico direto e uma homenagem intencional à riquíssima tradição artesanal, arquitetônica e visual que caracteriza a cultura popular da Região Nordeste e, especificamente, as paisagens urbanas de Fortaleza.

Sob o ponto de vista das artes visuais e da leitura estética, o mosaico constitui uma modalidade de expressão artística milenar cuja beleza reside no fato de que fragmentos isolados, pequenos, multifacetados e aparentemente desconexos de cerâmica, vidro ou pedra são capazes de dar vida a uma obra única, monumental, complexa e de altíssimo valor estético quando reunidos e ordenados sob uma lógica estrutural coerente.

Na história das artes plásticas brasileiras, grandes mestres do modernismo e da arte urbana utilizaram o mosaico e o azulejamento como ferramentas de integração entre a arquitetura e a identidade nacional, conferindo às superfícies de concreto o calor do traço orgânico e a pluralidade cromática da cultura popular. No cenário contemporâneo de Fortaleza, o mosaico sobrevive em fachadas históricas, intervenções de arte urbana e no artesanato de matriz tradicional, comunicando conceitos de resistência, manualidade e diversidade cultural.

Ao transpor este referencial artístico para as premissas científicas da pesquisa de mestrado e do gerenciamento de dados culturais, a metáfora visual do mosaico revela a sua verdadeira potência analítica. Dentro da lógica dos Sistemas Complexos Adaptativos (CAS), cada polígono individual que integra a malha gráfica do mosaico do Designar representa um elemento unitário e essencial do ecossistema urbano de Fortaleza: um artista de rua solitário, um coletivo independente de dança na periferia, uma pequena banda de música autoral, um espectador em busca de lazer ou uma sala de teatro pública no centro. Isolados no vasto tecido da metrópole, esses agentes assemelham-se a peças fragmentadas de um mosaico que ainda não foi montado, enfrentando dificuldades crônicas de visibilidade, sustentabilidade financeira e articulação coletiva. No momento em que o aplicativo gerencial atua unificando esses fragmentos através da tecnologia de dados, as peças isoladas encaixam-se perfeitamente, estruturando uma rede de conexões culturais coesa, vibrante e resiliente.

O mosaico, portanto, humaniza a frieza dos dados do Big Data, demonstrando que a tecnologia pode se adaptar perfeitamente à leitura fragmentada e singular de cada manifestação artística, celebrando a pluralidade da cena cultural fortalezense sem anular as particularidades de suas células pulsantes.

Figura 15 – Manual de Marca - Símbolo Mosaico



Fonte: Arquivo pessoal do autor (2024).

Figura 16 – Manual de Marca - Símbolo



Fonte: Arquivo pessoal do autor (2024).

5.5 Manual de Marca: Cores

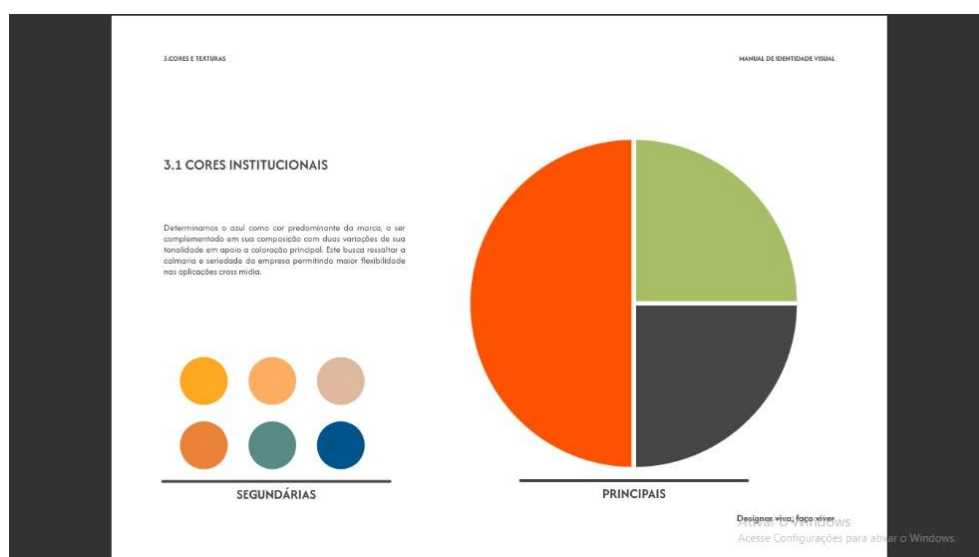
A estruturação do sistema cromático institucional da marca Designar obedeceu rigorosamente aos postulados científicos da Teoria da Cor e da psicologia da percepção visual, estabelecendo um vínculo direto com as narrativas conceituais desenvolvidas ao longo da dissertação de mestrado. A paleta é constituída por três cores principais perfeitamente normatizadas:

- Laranja Vital: Identificado pelos códigos técnicos HEX: #EA5D11, RGB: 234, 93, 17, CMYK: 1, 74, 99, 0 e PANTONE: 1583C.
- Verde Germinação: Identificado pelos códigos técnicos HEX: #ABBE64, RGB: 171, 190, 100, CMYK: 17, 11, 90, 10 e PANTONE: 292CP.
- Cinza Concreto: Identificado pelos códigos técnicos HEX: #484747, RGB: 72, 71, 71, CMYK: 63, 54, 51, 52 e PANTONE: 425C.

A fundamentação teórica para essa distribuição cromática ancora-se na necessidade de expressar visualmente o embate e a sinergia entre o meio urbano construído e as forças vivas que o habitam. O Cinza Concreto atua como o alicerce neutro, sóbrio e estrutural de todo o sistema gráfico da interface. Ele evoca de maneira imediata a materialidade física do centro urbano de Fortaleza: as superfícies de asfalto, o concreto das edificações históricas e a rigidez do traçado de engenharia de uma área que, quando desprovida de pessoas, torna-se fria, inóspita e estática. Para contrabalançar essa rigidez mineral e promover a revitalização simbólica do espaço, o manual introduz o Verde Germinação, cuja tonalidade remete diretamente ao caráter orgânico e biológico que permeia a pesquisa de mestrado. O verde representa o organismo urbano vivo em busca de nutrição e crescimento; evoca a expansão adaptativa e celular inspirada no bolor limoso, simbolizando o potencial de renovação espalhado radialmente pelo território.

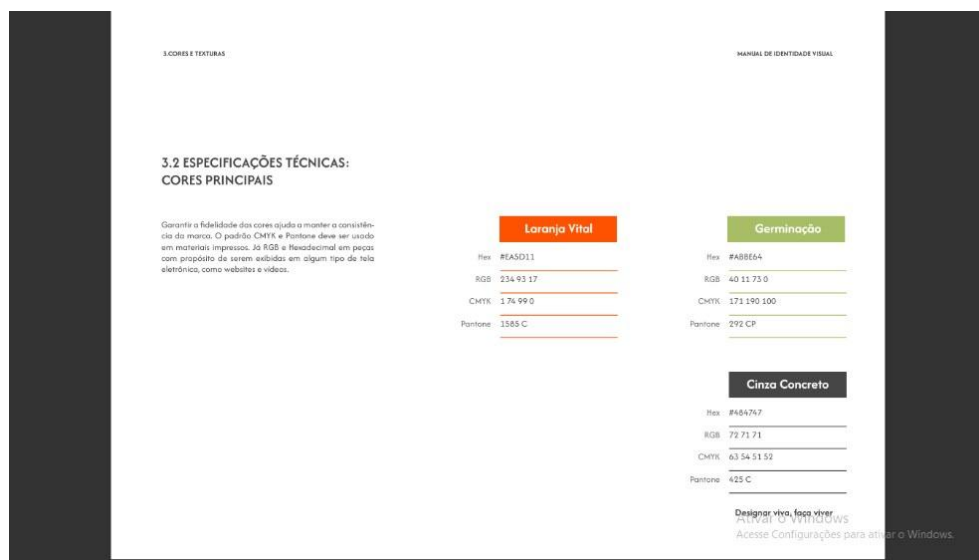
Por fim, o Laranja Vital coroa o sistema cromático agindo como o vetor de energia pura, entusiasmo e calor humano. O laranja estimula a ação, a sociabilidade e a criatividade, servindo como a representação visual definitiva dos movimentos artísticos e dos movimentos coletivos independentes que trazem a efervescência cultural típica do Nordeste para o espaço público. Na escala visual desenhada para as telas do aplicativo, determinou-se uma regra metodológica de aplicação na qual o Laranja Vital e o Verde Germinação devem exercer uma dominância visual e hierárquica clara sobre as massas de Cinza Concreto. Essa hierarquia cromática transmite uma mensagem imediata ao cérebro do usuário: a vida pulsante dos cidadãos e a organicidade das manifestações artísticas sobressaem, ocupam e reconfiguram a base cinzenta e adormecida da infraestrutura urbana tradicional, cumprindo visualmente o mandamento de que ocupe-se o centro para mantê-lo vivo.

Figura 17 – Manual de Marca - Cores Institucionais



Fonte: Arquivo pessoal do autor (2024).

Figura 18 – Manual de Marca - Cores Principais



Fonte: Arquivo pessoal do autor (2024).

5.6 Manual de Marca: Tipografia

No âmbito do design de interfaces e da comunicação de marca, a tipografia desempenha o papel fundamental de conferir voz, ritmo e personalidade textual às mensagens emitidas pela plataforma. Como preconiza Bernhard E. Bürdek em sua obra referencial "Design: História, Teoria e Prática do Design de produtos", as escolhas tipográficas e formais de um projeto transcendem a mera dimensão utilitária de legibilidade, inserindo-se em uma complexa rede de funções de significação e comunicação sociocultural que ativam arquétipos e percepções psicológicas profundas no observador. Manter um padrão tipográfico rígido e consistente auxilia no fortalecimento da pregnância da marca na memória de longo prazo do público-alvo, conferindo profissionalismo à interface.

A estruturação tipográfica da marca Designar apoiou-se em uma curadoria cuidadosa que selecionou duas famílias complementares disponíveis na biblioteca Google Fonts, assegurando total estabilidade técnica de renderização nos códigos de programação do aplicativo. Para nortear os discentes monitores durante os processos de criação gráfica, o manual incorporou as clássicas lições sobre a morfologia e a natureza da letra escritas por Gerrit Noordzij em seu livro "The Stroke: Theory of Writing":

A forma inicial, primeira, fundamental é o simples curso da ferramenta. Apenas a escrita manual preserva as características de um único traço. Escrita manual é uma escrita praticada por um único traço. Letreiramento, as formas são mais maleáveis do que na escrita manual, pois permitem retoques no traçado que podem gradualmente melhorar (ou prejudicar) a qualidade das formas. O lettering é independente da ferramenta que o concebeu, mas essa liberdade só existe à custa do caractere: na escrita composta de traços sobrepostos, as formas criadas a partir de um traço único se perdem como pegadas apagadas em uma trilha (NOORDZIJ, 2005).

Essa compreensão profunda sobre a anatomia e a maleabilidade do traço serviu para fundamentar a distinção necessária entre a rigidez exigida por um sistema de leitura digital e a expressividade livre das manifestações artísticas das ruas de Fortaleza. Adicionalmente, o manual adota a sensível e precisa perspectiva conceitual defendida pela renomada designer e artista tipográfica Martina Flor em seu livro "The Golden

Secrets of Lettering", na qual afirma que o alfabeto ocidental configura, simultaneamente, a matéria-prima e a grande limitação do designer, transformando a estrutura básica das letras em um verdadeiro campo de experimentação visual cujo objetivo final inegociável é fazer com que o leitor consiga decodificar a mensagem de maneira eficiente no fim do percurso de leitura.

5.6.1 Família Tipográfica para Títulos - STAATLICHES REGULAR

A fonte principal escolhida para assumir a hierarquia de títulos, assinaturas de campanhas e logotipia do projeto foi a Staatliches Regular. Trata-se de uma fonte de desenho acentuadamente geométrico, de proporções condensadas e que dispõe de apenas um peso estrutural em sua família. De acordo com as análises técnicas de Kate Clair e Cynthia Busic-Snyder expressas no renomado "Manual de Tipografia: A História, a Técnica e a Arte", fontes construídas sob parâmetros geométricos rígidos e de pesos limitados transmitem sensações de solidez, contemporaneidade, força institucional e precisão industrial. A Staatliches atua evocando o arquétipo analítico, tecnológico e estrutural do aplicativo, funcionando como a âncora visual de alta pregnância que fixa a marca na memória dos usuários devido ao seu forte impacto gráfico em caixas altas.

5.6.2 Família Tipográfica para Corpo de Texto - AFACAD FLUX

Para preencher as demandas de corpo de texto corrido, legendas, textos informativos e microcopigrafias das interfaces do celular, a escolha recaiu sobre a família Afacad Flux. Esta fonte apresenta um desenho geométrico suavemente arredondado em suas terminações e oferece uma vasta gama hierárquica composta por dezoito pesos distintos, variando desde as versões mais finas (Thin) até as mais densas e robustas (Bold). Joaquim Fonseca, em seu tratado "Tipografia & Design gráfico: Design e Produção de Impressos", ressalta que um projeto de design de interface de alta complexidade informativa necessita de famílias tipográficas generosas em pesos para permitir a correta organização da hierarquia visual na tela sem causar cansaço visual ao leitor. O desenho amigável e a alta legibilidade em dimensões reduzidas da Afacad Flux cumprem perfeitamente essa função técnica, acolhendo o usuário com conforto e clareza informativa.

Durante as oficinas e dinâmicas realizadas na agência experimental, em especial na ação ENADE de lettering aplicada aos estudantes de graduação, as discussões metodológicas foram iluminadas pelas famosas máximas de Jessica Hische expressas em seu livro "In Progress", servindo para clarear os limites de atuação de cada profissional da área gráfica:

O mundo da criação de letras pode ser quebrado em algumas categorias: calígrafos, artistas de lettering, e designers de tipo. Calígrafos e artistas de lettering criam trabalhos customizados, enquanto os designers de tipo criam sistemas de letras. Alguns calígrafos são muito inventivos, porém, geralmente, eles escolhem alguns estilos para masterizar para que ao serem contratados para produzir duzentos envelopes para casamentos, a memória muscular atue. Calígrafos escrevem palavras; artistas de lettering as desenham (HISCHE, 2015).

A apropriação dessas definições clássicas permitiu aos monitores compreender que, enquanto a plataforma Designar fornece a engenharia estável dos "sistemas de letras" (através das fontes normatizadas Staatliches e Afacad), os artistas independentes e coletivos locais injetam a sua inventividade desenhando os seus próprios "letterings" e cartazes culturais, gerando um ecossistema visual rico, dialógico e perfeitamente equilibrado entre a precisão da tecnologia e a liberdade da arte de rua.

Figura 19 – Manual de Marca - Tipografia



Fonte: Arquivo pessoal do autor (2024).

5.7 Manual de Marca: Logotipo

A assinatura geométrica do logotipo do Designar foi projetada sob rígidos critérios de flexibilidade de aplicação, antecipando as necessidades de um mercado contemporâneo multiplataforma no qual as marcas devem se comportar de maneira responsiva.

5.7.1 Versões Estruturais

Visando garantir total adaptabilidade física da assinatura, o manual estipula três variações oficiais de diagramação.

A versão Horizontal 01 apresenta-se como a assinatura preferencial de uso obrigatório na maioria das mídias, oferecendo um equilíbrio perfeito entre o símbolo e o lettering.

A versão Horizontal 02 foi otimizada para encaixes específicos em barras de navegação estreitas e cabeçalhos digitais.

Por fim, a versão Quadrada ou compacta foi desenvolvida com foco exclusivo em aplicações de avatares de redes sociais, ícones de aplicativos instalados na tela do celular (favicons) e brindes institucionais de dimensões reduzidas.

5.7.2 Positivo e Negativo

O respeito à cromatologia institucional é a regra padrão para proteger o valor simbólico do projeto.

No entanto, ciente de que os meios de reprodução podem impor restrições severas de custos ou tecnologias, como impressões de documentos oficiais em preto e branco, carimbos ou gravações a laser, o manual normatiza as versões em positivo (logotipo inteiramente reproduzido em preto sobre fundo branco) e em negativo (logotipo inteiramente reproduzido em branco sobre fundo preto ou escuro), garantindo que a silhueta da seta e do mosaico permaneça legível.

5.7.3 Aplicação sobre Fundos

A preservação da integridade visual da marca exige um contraste cromático vigoroso entre o logotipo e a superfície de fundo.

As diretrizes do manual proíbem de forma terminante a inserção do logotipo colorido sobre fundos que apresentem baixo índice de contraste ou sobre imagens fotográficas excessivamente poluídas e ruidosas que causem interferência visual na leitura dos contornos das letras.

Nestes casos complexos de mídias de fundo complexo, determina-se o uso obrigatório das versões monocromáticas em negativo ou a aplicação de uma máscara de proteção neutra para salvaguardar a pregnância e o respeito à assinatura visual do ecossistema.

Figura 20 – Manual de Marca - Logotipo Versões



Fonte: Arquivo pessoal do autor (2024).

Figura 21 – Manual de Marca - Logotipo Positivo e Negativo



Fonte: Arquivo pessoal do autor (2024).

Figura 22 – Manual de Marca - Logotipo Aplicação sobre Fundos



Fonte: Arquivo pessoal do autor (2024).

Figura 23 – Manual de Marca - Aplicação e sugestão de uso - Camisas



Fonte: Arquivo pessoal do autor (2024).

Figura 24 – Manual de Marca - Aplicação e sugestão de uso - Adesivos



Fonte: Arquivo pessoal do autor (2024).

Figura 25 – Manual de Marca - Aplicação e sugestão de uso - Arte urbana



Fonte: Arquivo pessoal do autor (2024).

Como desdobramento fundamental da etapa de discussões e resultados, a materialização tecnológica das diretrizes teóricas de revitalização urbana e dos Sistemas Complexos Adaptativos (CAS) consolidou-se por meio do desenvolvimento do projeto de Design de Experiência do Usuário (UX) e Design de Interface do Usuário (UI). Esta etapa prática foi viabilizada e executada integralmente dentro da plataforma Figma, uma ferramenta líder de mercado na indústria de produtos digitais, escolhida por sua capacidade de permitir a criação de componentes dinâmicos, testes de usabilidade e prototipagem de alta fidelidade em tempo real. O desenvolvimento e a governança técnica deste ambiente digital contaram com a liderança das alunas monitoras Yasmin Nogueira Ono e Noeme Stefany dos Reis Paulino, que demonstraram pleno domínio da plataforma. A discente Yasmin Nogueira Ono posicionou-se à frente da arquitetura prática do Figma, encarregando-se de transcrever as diretrizes e os cenários-problema metodológicos

orientados pelo coordenador do projeto em fluxos de telas navegáveis, aplicando de maneira rigorosa a identidade visual desenvolvida no manual de marca.

A espinha dorsal da experiência do usuário foi estruturada a partir dos diagnósticos levantados ainda no nível da dissertação de mestrado deste autor. Identificou-se a necessidade imperiosa de estabelecer um mecanismo de autenticação e ingresso (login) na plataforma que oferecesse alto nível de credibilidade e segurança, mas que, simultaneamente, operasse como a chave mestra para a alimentação de um ecossistema de Big Data. Sob a ótica da ciência das cidades e da gestão de redes complexas, determinou-se que o método de acesso primordial para o perfil de consumidor final seria realizado obrigatoriamente por meio do Cadastro de Pessoa Física (CPF).

Esta escolha de engenharia de software e banco de dados viabiliza a interoperabilidade e a conexão direta da plataforma com canais, bancos de dados municipais e órgãos públicos de Fortaleza. O uso do CPF abre margem para o cruzamento inteligente de dados em larga escala com sistemas integrados de mobilidade e infraestrutura urbana, tais como o Bilhete Único para o transporte coletivo, o sistema de bicicletas compartilhadas (Bicicletar), patinetes elétricos, redes de transporte privado por aplicativo (como Uber), ferramentas de geolocalização e tráfego urbano (Google Maps e Waze), além das principais ticketeiras e plataformas de bilheteria virtual operantes nos equipamentos culturais estatais e independentes. No caso dos perfis voltados aos prestadores de serviços artísticos (Artistas) e infraestruturas físicas (Equipamentos Culturais), o sistema prevê a autenticação por meio do Cadastro Nacional da Pessoa Jurídica (CNPJ).

A centralização cadastral via CPF e CNPJ transforma a interface DESIGNAR em um potente sensor urbano capaz de rastrear, quantificar e qualificar os critérios de decisão tomados pela população antes, durante e após o ato de ocupar o centro da cidade e consumir as expressões artísticas. O processamento desses dados volumosos (Big Data) permite mapear com precisão cirúrgica tanto os pontos críticos de abandono do espaço quanto os vetores de sucesso das intervenções culturais. O sistema foi projetado para elucidar as seguintes variáveis métricas cruciais para o planejamento urbano adaptativo:

- **Padrões de Consumo e Antecipação:** Identificar se o usuário adquiriu seu ingresso de forma antecipada ou exclusivamente no dia do evento, além de rastrear se a compra se deu de maneira isolada ou em um combo de múltiplos ingressos para diferentes atratores.
- **Logística e Modais de Transporte:** Monitorar quais modais de transporte (ônibus, metrô, automóvel, bicicleta ou caminhada) foram eleitos para o deslocamento até o centro, mensurando a antecedência necessária que o cidadão precisou adotar para alcançar o equipamento cultural a tempo.
- **Geografia da Migração Humana:** Mapear a origem geográfica do público consumidor dentro do território metropolitano, discriminando se o fluxo de visitantes é de escala estritamente local (bairros adjacentes), regional ou composto por fluxos flutuantes de turistas.
- **Densidade de Tráfego Simultâneo:** Quantificar o volume de cidadãos que se deslocam simultaneamente em direção ao mesmo equipamento urbano e rastrear as rotas viárias de maior predominância.
- **Expansão de Eixos Culturais:** Avaliar, com base nas rotas de maior fluxo mapeadas pelo sistema, a viabilidade de expandir as ações e as performances de arte urbana nesses eixos de ligação periférica até o centro, gerando novas frentes de trabalho para outros artistas independentes.

- Encadeamento e Sequenciamento de Ocupação: Descobrir se os usuários tendem a consumir apenas um espetáculo isolado ou se engajam em uma sequência de atividades culturais de diferentes linguagens artísticas em equipamentos geograficamente próximos dentro do centro histórico.

Para amparar essa engrenagem de dados e garantir que a jornada do usuário seja fluida e intuitiva, a equipe da agência experimental desenhou de forma detalhada o fluxo de telas do aplicativo, estruturado textualmente a partir das seguintes etapas de interação:

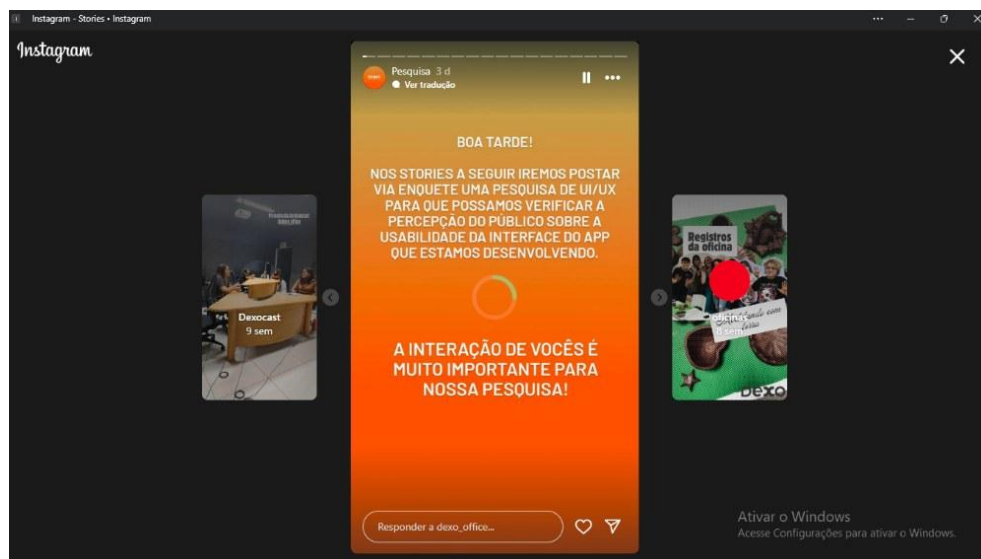
1. Tela de Carregamento (Splash Screen - Fase 01): Apresenta ao usuário a interface em sua fase inicial de inicialização por meio de uma animação fluida contendo um círculo de carregamento síncrono (loading), sinalizando o processamento interno de dados do aplicativo.
2. Tela de Carregamento (Splash Screen - Fase 02): Exibe a conclusão do processo de inicialização técnica através do surgimento gradual e impactante do logotipo completo da plataforma: DESIGNAR, VIVA E FAÇA VIVER.
3. Tela de Boas-Vindas e Integração (Onboarding 01): Introduz o usuário ao ambiente da plataforma com a mensagem institucional de acolhimento "Sejam bem-vindos" posicionada no topo da tela. Ao centro, destaca-se o logotipo oficial evidenciando a Seta Direcional construída em Mosaico. Na porção inferior, o texto contextualiza o propósito do sistema: "Explore o coração cultural de Fortaleza! O Designar é o seu guia para descobrir eventos, exposições, shows e espaços artísticos, tudo em um só lugar. Prepare-se para se conectar com a arte e a cultura de uma forma única e envolvendo." Abaixo deste bloco de texto, encontram-se dispostos dois botões de ação: o comando "INICIAR", aplicado na cor azul para gerar intencional contraste cromático com o fundo laranja da identidade visual e atrair o clique, e o comando "PULAR", formatado na cor branca com contraste reduzido para sinalizar a opção de avançar diretamente sem passar pelo tutorial instrutivo.
4. Tela de Apresentação de Funcionalidades (Onboarding 02): Exibe no topo a chamada em caixa alta "EXPLORE O MAPA CULTURAL! Encontre eventos e pontos culturais perto de você.", complementada na porção inferior pelo texto explicativo: "O Designar conecta você aos eventos e espaços culturais mais vibrantes da cidade, com uma proposta única de expansão da cultura local. Explore, participe e sinta Fortaleza de uma forma nova e criativa!"
5. Tela de Apresentação de Funcionalidades (Onboarding 03): Apresenta na área superior o título "Personalize a sua jornada! Salve seus eventos favoritos e crie seu próprio diário cultural!", trazendo na base da tela as diretrizes funcionais: "Adicione eventos ao seu diário e faça anotações sobre as visitas. Você ainda pode definir lembretes para não esquecer nenhuma experiência espacial."
6. Tela de Apresentação de Funcionalidades (Onboarding 04): Destaca no topo a mensagem focada em engajamento "COMPARTILHE E INTERAJA! Interaja com outros exploradores culturais!", amparada no rodapé pelo texto instrutivo: "Compartilhe suas descobertas e recomendações com amigos e outros usuários, comentando sobre os eventos que visitou. Construa uma rede cultural e inspire-se com a experiência dos outros."
7. Tela de Apresentação de Funcionalidades (Onboarding 05): Encerra o ciclo de introdução com o comando superior "Pronto para se conectar com a cultura de Fortaleza? Entre e comece a explorar!", exibindo no canto inferior o fechamento do

fluxo: "Com apenas alguns cliques, você pode começar a sua jornada e explorar o que há de melhor na cena cultural da cidade."

8. Tela de Entrada (Gateway Screen): Limpa o excesso de informações gráficas e exibe ao centro a mensagem acolhedora "Seja bem-vindo". Na porção inferior da interface, são alinhados centralizadamente dois botões estruturados verticalmente, um sobre o outro, contendo as opções primárias de fluxo: "Entrar" (para usuários recorrentes) e "Cadastre-se" (para novos registros).
9. Tela de Seleção de Perfil Cadastral: Direciona a experiência para a personalização do banco de dados, exibindo no topo a pergunta condutora em caixa alta "COMO VOCÊ GOSTARIA DE SE CONECTAR AO DESIGNAR? Selecione sua opção para uma experiência personalizada!". Três botões centralizados são dispostos em formato de pilha vertical para segmentar o tipo de atrator no sistema complexo urbano: 01. "Sou um usuário", 02. "Sou um artista" e 03. "Sou um equipamento cultural".
10. Tela de Formulário Cadastral: Apresenta o título "CADASTRO" no topo e disponibiliza os campos de preenchimento obrigatório para a validação do usuário, estruturados de forma limpa em inputs de texto: 01. Nome do usuário, 02. CPF (ou CNPJ, a depender do perfil selecionado na tela anterior), 03. E-mail, 04. Telefone e 05. Senha de acesso criptografada.
11. Tela de Políticas de Privacidade e Termos de Uso: Exibe as diretrizes legais e normativas de segurança da informação em conformidade com a legislação de proteção de dados vigente, assegurando ao cidadão a governança e o tratamento ético das informações coletivas coletadas para a inteligência de Big Data.
12. Tela Principal (Home Screen): Configura o painel central de controle e navegação do aplicativo após a autenticação. A tela apresenta uma arquitetura visual dividida em seções horizontais roláveis contendo: uma lista em destaque com os eventos culturais acontecendo no exato momento (real-time); uma listagem geoespacializada de equipamentos culturais abertos no centro; e uma vitrine com a lista de artistas e coletivos cadastrados na plataforma. No rodapé da interface, fixa-se de maneira perene a barra de navegação inferior (Tab Bar), composta por cinco ícones de acesso rápido aos módulos do sistema adaptativo: 01. Home (Painel Inicial), 02. Mapa (Interface de Geolocalização e Rotas), 03. Agenda (Calendário e Diário Cultural), 04. Salvos (Eventos e Atratores Favoritados) e 05. Pessoas (Rede Social de Contatos e Interações entre Exploradores Culturais).

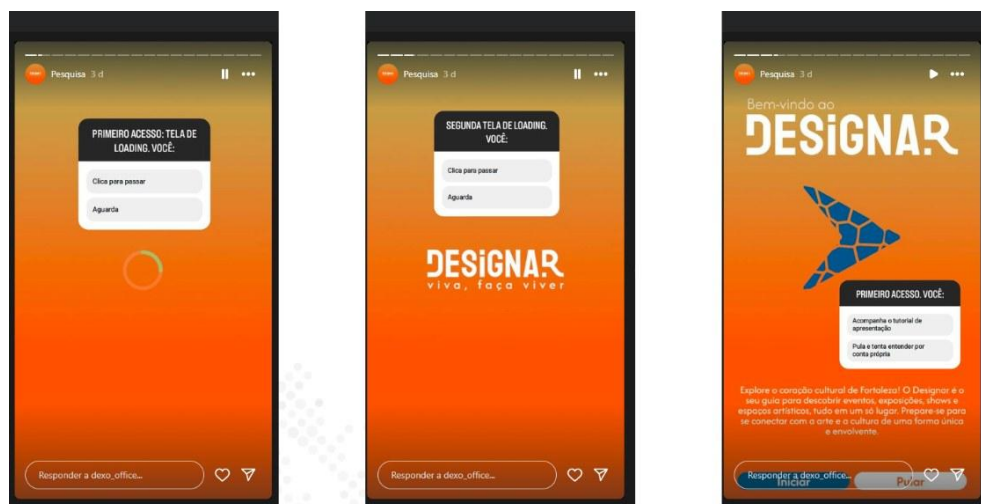
A consolidação deste ecossistema de telas e fluxos de navegação permite que a plataforma atue como o centro operacional do organismo urbano. Ao capturar os dados agregados gerados por essas doze telas fundamentais, o aplicativo fornece aos gestores públicos e pesquisadores os insumos analíticos necessários para coordenar as dinâmicas de auto-organização do centro de Fortaleza. O gerenciamento de dados dessa rede inteligente atua diretamente na ativação dos atratores culturais, alimentando o sistema com fluxos humanos contínuos e garantindo que o organismo urbano central permaneça perfeitamente monitorado, adaptativo e sistemicamente vivo.

Figura 26 – Design de UX - Usabilidade - Campanha



Fonte: Arquivo pessoal do autor (2024).

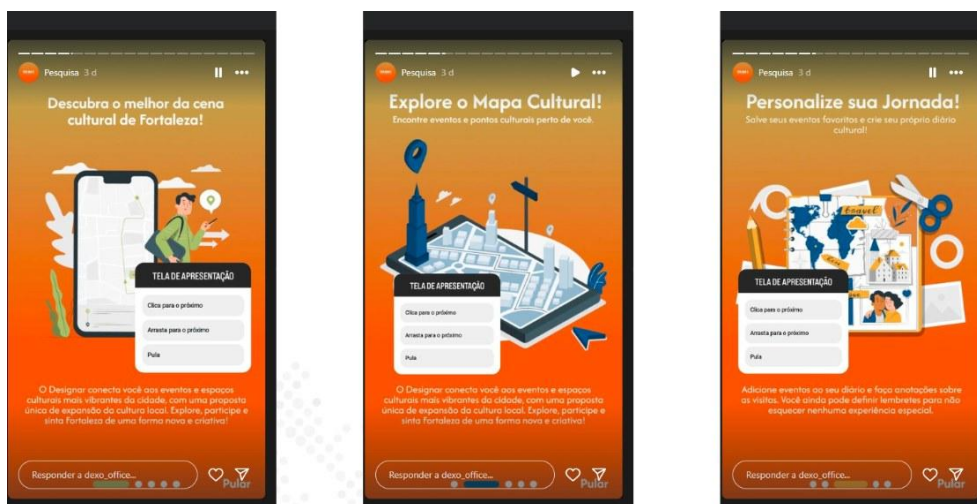
Figura 27 – Design de UX - Usabilidade - Boas Vindas 01



Fonte: Arquivo pessoal do autor (2024).

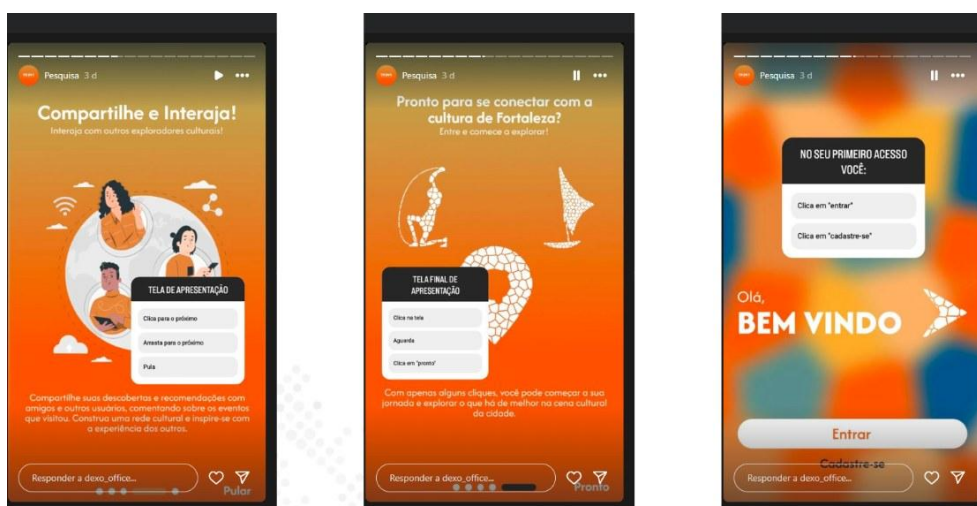
Designar: viva e faça viver — estratégias adaptativas para revitalização urbana através do design de interfaces e ações extensionistas

Figura 28 – Design de UX - Usabilidade - Boas Vindas 02



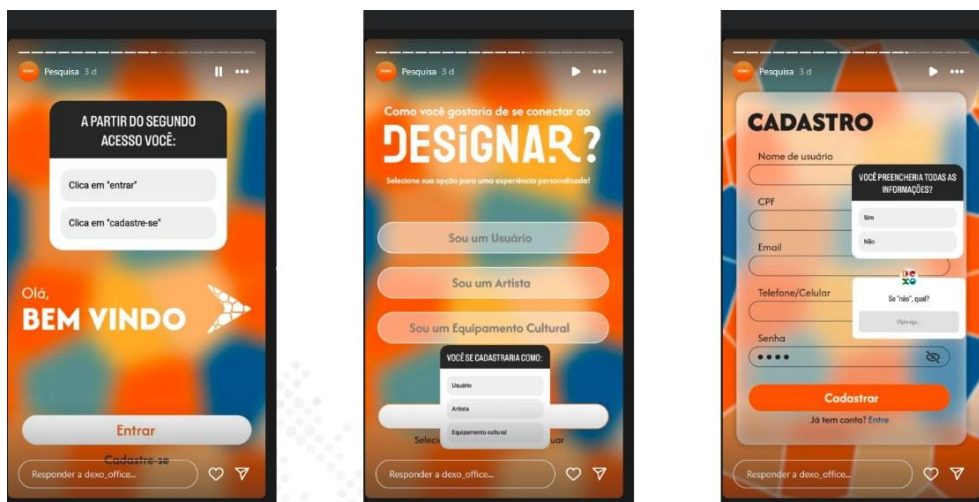
Fonte: Arquivo pessoal do autor (2024).

Figura 29 – Design de UX - Usabilidade - Boas Vindas 03



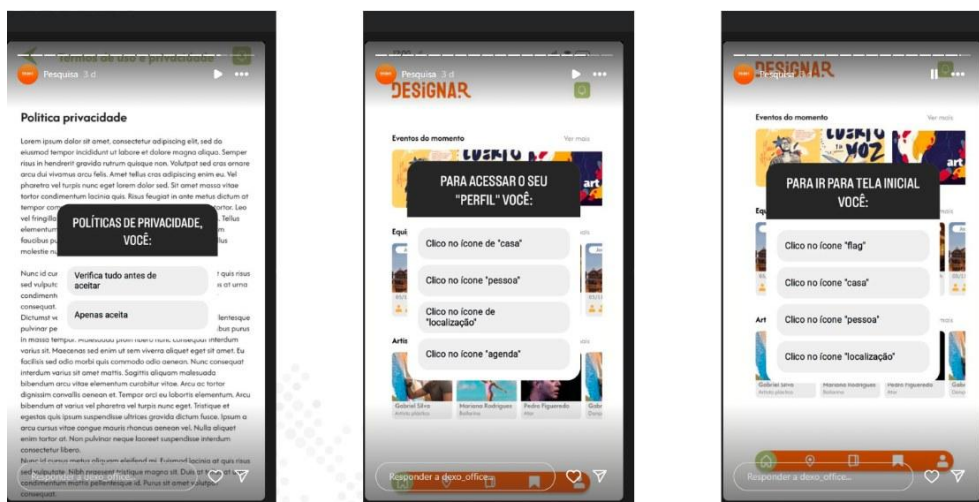
Fonte: Arquivo pessoal do autor (2024).

Figura 30 – Design de UX - Usabilidade - Cadastro



Fonte: Arquivo pessoal do autor (2024).

Figura 31 – Design de UX - Usabilidade - Home



Fonte: Arquivo pessoal do autor (2024).

6 Conclusão

A experiência vivenciada corrobora, de maneira inequívoca, a relevância da extensão universitária como mecanismo de transformação social e pedagógica. Ao transpor os muros do Centro Universitário UniFanor Wyden para o cotidiano da Sandbox International School, validou-se a premissa de que a metodologia de projeto arquitetônico não é uma prerrogativa exclusiva da formação técnica superior, mas um instrumento universal de pensamento crítico e estruturação do mundo. Como elucida Gildo Montenegro (1978), a criatividade é uma faculdade passível de sistematização. O sucesso da intervenção residuiu justamente na capacidade dos mediadores em desmistificar o "fazer arquitetônico", conduzindo os alunos do ensino fundamental por etapas lógicas de abstração, análise e síntese. Ao vivenciarem o ciclo completo — do briefing à prototipagem tridimensional, passando pela experiência de ateliê prático no campus —, os estudantes transitaram da passividade escolar para o protagonismo projetual. O projeto não foi apenas a entrega de uma sala de aula funcional; foi a formação de

indivíduos aptos a observar o meio, identificar falhas e propor soluções baseadas no método científico e na sensibilidade ergonômica.

A relevância desta pesquisa estende-se para além do objeto arquitetônico construído. Ela redefine o papel do arquiteto contemporâneo na interface com a infância. A partir dos resultados obtidos, conclui-se que a arquitetura escolar deve ser concebida como um processo participativo, onde a criança não é apenas um usuário, mas um co-criador legítimo. A superação de conflitos, como o debate sobre os lockers, provou que a escuta ativa e a mediação técnica são capazes de elevar a consciência da criança sobre seu próprio papel social, substituindo desejos superficiais por necessidades sustentáveis e estruturadas.

Ademais, a inserção dos acadêmicos no Clube de Arquitetura e a vivência no EMAU como polos de fabricação digital evidenciam que o futuro da profissão está intrinsecamente ligado à capacidade de diálogo interdisciplinar. Os futuros arquitetos formados pelo UniFanor Wyden emergem desta experiência com uma visão renovada: compreenderam que a excelência técnica só se completa quando atende à subjetividade humana e que o arquiteto de sucesso é, antes de tudo, um intérprete das condições sociais e psicológicas do outro.

Por fim, este relato abre precedentes para futuras investigações sobre a pedagogia do espaço. Propõe-se que a metodologia aplicada — baseada em encontros regulares, prototipagem ágil e imersão acadêmica — seja institucionalizada como um modelo de referência para outras ações de extensão. O legado desta pesquisa transcende a reforma física da sala de aula: ele reside na semente da autonomia construtiva plantada nas crianças e na consciência cívica e profissional consolidada nos acadêmicos. O projeto arquitetônico, portanto, revelou-se, nesta experiência, como o que realmente deve ser: um exercício constante de cidadania, invenção e, acima de tudo, um ato de profunda empatia humana.

O encerramento das atividades extensionistas conduzidas na Agência Experimental de Design do Centro Universitário Unifanor Wyden durante o segundo semestre letivo de 2024 demonstrou de maneira incontestável a imensa relevância social e científica de integrar a pesquisa acadêmica de pós-graduação às dinâmicas de laboratório da graduação. A transposição bem-sucedida dos conceitos teóricos complexos formulados na dissertação de mestrado em Ciências da Cidade para o universo prático do Design de Experiência e Interface do Usuário (UX/UI) comprovou que o design estratégico atua como uma poderosa ferramenta de mediação socioespacial, sendo capaz de decodificar e organizar demandas complexas de uma metrópole como Fortaleza.

A concepção e a prototipagem do aplicativo Designar, sustentadas pela criação de um rigoroso Manual de Identidade Visual fundamentado na semiótica e na cultura local, cumprem o objetivo maior de oferecer uma resposta tecnológica e humana ao crônico problema de esvaziamento e degradação que afeta o centro histórico de Fortaleza fora dos horários comerciais. Ao transformar os coletivos artísticos independentes em atratores reconhecidos e integrados a uma rede inteligente de dados, o projeto validou a premissa ecológica e urbana de que a ocupação humana contínua e o fomento cultural são os insumos metabólicos fundamentais para manter os centros das cidades sistemicamente vivos e resilientes. Para além do produto tecnológico gerado, o projeto deixa um legado pedagógico inestimável para os alunos monitores envolvidos, qualificando-os sob o prisma da responsabilidade social e da investigação científica, ao mesmo tempo em que consolida um pré-projeto de doutorado maduro, empírico e metodologicamente validado pelo diálogo direto entre a academia e a sociedade.

Referências Bibliográficas

- BÚRDEK, Bernhard E. **Design: História, Teoria e Prática do Design de produtos**. São Paulo: Blücher, 2006.
- CLAIR, Kate; BUSIC-SNYDER, Cynthia. **Manual de Tipografia: A História, a Técnica e a Arte**. 2. ed. Porto Alegre: Bookman, 2009.
- CONSOLO, Cecilia. **Marcas: design estratégico. Do símbolo à gestão da identidade corporativa**. São Paulo: Blucher, 2015.
- CONSOLO, Cecilia; CELSO, Alejandro lo; GRAVIER, Marina Garone; FONTANA, Rubén. **Tipografía en Latinoamérica: Orígenes e Identidad**. São Paulo: Editora Blucher, 2013.
- FLOR, Martina. **The Golden Secrets of Lettering: Letter Design from First Sketch to Digital Artwork**. New York: Princeton Architectural Press, 2017.
- FONSECA, Joaquim. **Tipografia & Design gráfico: Design e Produção de Impressos**. Porto Alegre: Bookman; Artmed, 2008.
- HILLER, Marcos. **Branding: a arte de construir marcas**. São Paulo: Trevisan Editora Universitária, 2012.
- HISCHE, Jessica. **In Progress: See Inside a Lettering Artist's Sketchbook and Process, from Pencil to Vector**. San Francisco: Chronicle Books, 2015.
- JABR, Ferris. Como o Bolor Limoso Sem Cérebro Redefine Inteligência. **Scientific American Brasil**, ano 11, n. 124, 2012.
- NOORDZIJ, Gerrit. **The Stroke: Theory of Writing**. London: Hyphen Press, 2005.
- WHEELER, Alina. **Design de identidade de marca: guia essencial para toda a equipe de gestão de marcas**. 5. ed. Porto Alegre: Bookman, 2019.

Editorial

Editor-chefe:

Vicente de Paulo Augusto de Oliveira Júnior
Centro Universitário Fanor Wyden
vicente.augusto@wyden.edu.br

Editora responsável:

Ozângela de Arruda Silva
Centro Universitário Fanor Wyden
ozangela.arruda@wyden.edu.br

Autor(es):

Petrus Moura Barbosa
Centro Universitário Fanor Wyden
petrus.barbosa@professores.unifanor.edu.br
Contribuição: *Investigação, escrita e desenvolvimento do texto.*

Submetido em: 15.06.2026

Aprovado em: 11.10.2026

Publicado em: 12.10.2026

DOI: 10.5281/zenodo.23325236

Financiamento:

Como citar este trabalho:

BARBOSA, Petrus Moura. Designar: viva e faça viver — estratégias adaptativas para revitalização urbana através do design de interfaces e ações extensionistas. **Duna: Revista Multidisciplinar de Inovação e Práticas de Ensino**, Fortaleza, v. 2, n. 2, p. 40–75, abr./jun. 2026. DOI: 10.5281/zenodo.23325236. (ABNT)

Barbosa, P. M. (2026). Designar: viva e faça viver — estratégias adaptativas para revitalização urbana através do design de interfaces e ações extensionistas. *Duna: Revista Multidisciplinar de Inovação e Práticas de Ensino*, 2(2), 40–75. <https://doi.org/10.5281/zenodo.23325236> (APA)



© 2026 Duna – Revista Multidisciplinar de Inovação e Práticas de Ensino. Centro Universitário Fanor Wyden – UniFanor Wyden. Este trabalho está licenciado sob uma licença *Creative Commons* Atribuição - Não comercial - Compartilhar 4.0 Internacional CC-BY NC 4.0 Internacional].